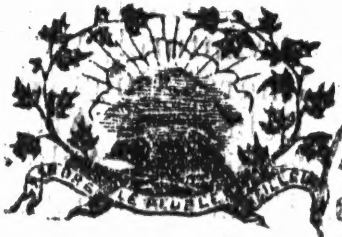
CONSTITUTION

ET

RÉGLEMENTS

DU

CLUB DE CROSSE CHAMPLAIN



BIBLIOTHÈQUE QUÉBEC

QUÉBEC
ATELIER TYPOGRAPHIQUE DU "CANADIEN"
1, rue Sault-au-Matelot, Basse-Ville

1868

Membres fondateurs.

Président.—Major Edouard Gingras.

Vice-Président.—F. E. Alf. Evanturel.

Trésorier.—Capitaine Adj. Th. H. Roy.

Secrétaire.—Paul Cousin.

Membres du Comité de Régie.—Major L. P. Vohl, Lieut. Henri Delagrave, Henri Bossé, Philippe Gingras, Léon H. Myrand,

Membres actifs.—Lieut.-Col. Eug. Panet, Capt. Arthur Evanturel, Aurez Evanturel, Lieut. Eug. Gingras, Omer Gingras, Alexis Giard, Chs. Delagrave, Arthur Lapointe, Enseigne Geo. Simard, Achille Fréchette, Alf. Dorion, Félix Campeau, André Vallerand, Léon Gingras, Alf. Gauvreau, Honoré Garneau, Eusèbe Maheux, Léon G. Gingras, O. Labbée.

CLUB DE CROSSE CHAMPLAIN.

CONSTITUTION.

ARTICLE I.—NOM.

Ce club s'appellera *Club de Crosse Champlain.*

ARTICLE II.—OFFICIERS.

Les officiers de ce club seront : un président, un vice-président, un trésorier, un secrétaire et cinq membres qui formeront conjointement le comité de régie.

ARTICLE III.—SOUSCRIPTION.

La souscription annuelle de chaque membre sera de *une piastre* ($1) payable d'avance. Une crosse sera fournie à chaque membre à son entrée, et en cas de perte ou de bris de la dite crosse, le comité se réserve le droit d'être seul autorisé à les vendre aux membres.

ARTICLE IV.—ASSEMBLÉES.

Il y aura deux assemblées générales chaque année ; l'une aura lieu le premier samedi de mai, pour recevoir le rapport annuel du comité et pour faire l'élection des officiers, et l'autre le dernier samedi de novembre, pour la transaction des affaires générales et le rapport du trésorier et celui du secrétaire.

ARTICLE V.—ÉLECTIONS.

1° Avant l'élection des officiers, l'assemblée devra nommer deux *censeurs*, sur la proposition d'un membre.

2° L'élection des officiers se fera au scrutin secret et celle des membres au ballot.

ARTICLE VI.—QUORUM.

Onze membres formeront un *quorum* aux assemblées du club, et cinq à celles du comité.

ARTICLE VII.—DÉMISSION.

Tout membre pourra se retirer du club, en envoyant sa démission par écrit au secrétaire.

ARTICLE VIII.—AMENDEMENTS.

Cette constitution ne pourra être amendée que par un vote des deux tiers des membres présents à l'assemblée générale, ou à une assemblée spéciale convoquée à cet effet. Un mois d'avis de tel amendement doit être donné au club, avant sa proposition.

REGLEMENTS.

ARTICLE I.—ADMISSION DES MEMBRES.

L'admission d'un membre sera proposée par écrit, et la motion remise au secrétaire. Chaque motion contiendra les noms et résidence ou lieu d'affaire, du membre proposé. L'élection aura lieu à l'assemblée suivante du club. Une boule noire annule 4 blanches.

ARTICLE II.—DEVOIRS DES OFFICIERS.

1° Le président ou, en son absence, le vice-président, présidera chaque assemblée du club et du comité. Il aura le droit d'autoriser, sous sa signature, le trésorier à faire tous les déboursés nécessaires. En l'absence du président ou vice-président, l'assemblée élira son président.

2° Le trésorier sera chargé de recevoir tout argent et ne fera aucun déboursé,

que sur l'ordre du président. Il tiendra un compte exact de toutes ses transactions, dont il fera rapport au comité, quand il en sera requis.

3o Le secrétaire devra tenir un registre des délibérations du club et du comité, garder une liste du nom et résidence ou lieu d'affaire de chaque membre, informer tous officiers et membres de leur élection ou admission. Il sera chargé, sous la direction du comité de régie, de la correspondance du club, et tiendra copie de toute lettre expédiée et liasse de celles reçues. Il préparera aussi le rapport annuel du comité.

4o Le comité de régie aura la direction de toutes les affaires du club, et choisira les joueurs pour les concours, et en fera rapport aux assemblées générales.

ARTICLE III.—ASSEMBLÉES.

1o Le club se réunira tous les soirs des jours de pratique, qui auront lieu tous les mercredis et samedis.

2o Le comité de régie s'assemblera avant l'assemblée générale du club.

3o Le président ou trois membres du

comité pourront convoquer une assemblée spéciale du comité.

4° Dix membres du club, par une requête adressée au secrétaire ou l'ordre du président, pourront convoquer une assemblée spéciale du club. Ces assemblées seront convoquées par avis publics dans deux journaux français de cette ville.

ARTICLE IV.—AMENDEMENTS.

1° Tout amendement ou addition ne sera fait à ces réglements que par le vote des deux tiers des membres présents à l'assemblée—un mois d'avis de tel amendement ou addition, doit être donné au club, avant sa proposition.

2° Le vote des deux tiers des membres présents à une assemblée, pourra, momentanément, suspendre un réglement. Ce vote sera fait au scrutin.

L

Co

No

à

ne

(*in*

po

cir

ch

tar

LOIS du JEU de CROSSE,

Compilées par le *Club de Crosse de Montréal*, et adoptées par le *Club de Crosse Stadacona* et par le *Club de Crosse Champlain.*

NOTA.—Ces lois sont les seules reconnues en force pour les règles du jeu.

RÈGLE I.—LA CROSSE.

La CROSSE peut être de toute dimension, à la convenance du joueur; mais les nerfs (*woven net-work*) doivent être tendus.

RÈGLE II.—LA BALLE (*Ball*).

La BALLE (*Ball*) doit être en caoutchouc (*india rubber sponge*) de pas moins de huit pouces et de pas plus de neuf pouces de circonférence. Dans tout concours (*matches*) elle est fournie par le parti l'acceptant (*challenged party*).

RÈGLE III.—LES BUTS (*Goals*).

Les Buts (*Goals*) peuvent être placés à toute distance l'un de l'autre et dans toute position, convenues d'avance entre les capitaines des deux partis. Les hampes des pavillons (*Flag Poles*) de chaque but doivent avoir six pieds de haut et être placés à six pieds l'un de l'autre. Il doivent être fournis par le parti offrant un concours (*challenging party*) ou à option.

RÈGLE IV.—DÉSIGNATIONS DES JOUEURS.

Les Joueurs (*Players*) doivent être distingués comme suit:—1° Le Garde-but (*Goal-keeper*), qui défend le but. 2° Le Point (*Point*), qui est le premier homme devant le but. 3° Le Couvre-point (*Cover-Point*), qui est en avant du point. 4° Le Centre (*Centre*), celui qui fait face au centre du champ. 5° Le Home (*Home*), celui que est le plus près du but adverse. Les autres joueurs sont désignés sous le nom de Coureurs (*Fielders*).

RÈGLE V.—LES JUGES (*Umpires*).

Il doit y avoir deux Juges (*Umpires*) à chaque but, un pour chaque parti et choi-

sis par les capitaines. A moins qu'il en soit autrement convenu, ils ne seront pas choisis parmis les membres des clubs engagés dans le concours, ni ne pourront être changés pendant toute la durée du dit concours. Ils doivent être parfaitement au fait du jeu. Avant un concours il sera de leur devoir de veiller à ce que toutes les lois concernant la crosse, les balles, les buts, etc., soient strictement observées ; ils se tiendront à l'arrière des pavillons pendant la partie, et auront le droit de décider de toutes altercations et d'arrêter de jouer tout joueur qui enfreindra les dites lois. Aucun juge ne sera intéressé directement ni indirectement pour un parti dans le résultat d'un concours. Personne ne pourra parler aux juges quand la balle est près ou approchant leur but.

RÈGLE VI.—CAPITAINES.

Les Capitaines seront nommés par chaque parti avant les concours, et leur devoir sera de s'entendre sur le choix des buts et surveiller le jeu. Ils peuvent ou non être joueurs dans le concours.

RÈGLE VII.—SEMELLES A POINTES DE FER (*Spiked Soles*).

Aucun joueur ne portera de semelles à pointes de fer.

RÈGLE VIII.—TOUCHER LA BALLE AVEC LA MAIN.

La balle ne doit pas être arrêtée, jetée ou ramassée avec la main, excepté dans le cas des règles IX et X.

RÈGLE IX.—GARDE-BUT (*Goal-Keeper*).

Le garde-but, en défendant le but, peut arrêter la balle de quelque manière que ce soit.

RÈGLE X.—LA BALLE DANS UN TROU.

Si la balle loge dans un lieu inaccessible à la crosse, elle en peut être retirée par la main et immédiatement mise en face du plus proche joueur du camp opposé.

RÈGLE XI.—PARTIE ACCIDENTELLE (*Accidental Game*).

Si la balle est accidentellement jetée en dedans du but par un des joueurs qui défend ce but, la partie appartient au camp

adversaire. Si la balle est jetée en dedans de ce but par quelqu'un qui n'est pas actuellement un des joueurs, elle ne compte pour aucun des partis.

RÈGLE XII. — SE TENIR OU SE FRAPPER (*Holding or Striking*).

Les joueurs ne se tiendront pas l'un et l'autre, ne retiendront pas la crosse d'un adversaire, ni ne devront délibérément se donner des crocs en jambe (*trip*) ou se frapper l'un et l'autre.

RÈGLE XIII.—CHANGER DE COTÉS.

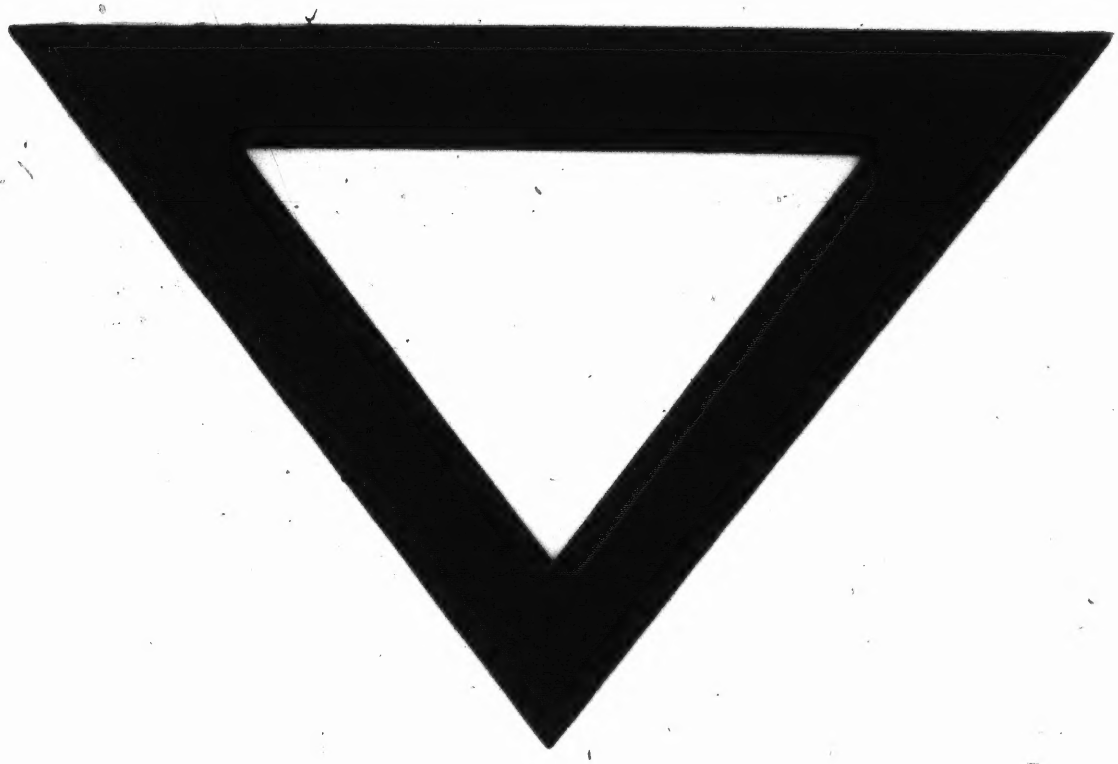
Après chaque partie, les joueurs changeront de but, à moins qu'il en soit autrement convenu.

RÈGLE XIV.—DÉCIDER UN CONCOURS.

Trois parties sur cinq décideront du concours, à moins qu'il en soit autrement spécialement convenu. Le refus par un parti d'accepter un concours que les juges ont décidé être juste, équivaut à une défaite.

RÈGLE XV—NOMBRE DES JOUEURS

Douze joueurs de chaque côté, formeront une partie complète, et ils devront être membres réguliers du club qu'ils représentent et d'aucun autre, au moins trente jours avant le concours.

RÈGLE XVI.—CHANGER LES JOUEURS.

Aucun joueur ne sera changé quand le concours sera commencé, excepté à raison d'un accident ou d'une blessure pendant ce concours. Quand on est tombé d'accord sur un concours et que le nombre de joueurs voulu fait défaut d'un côté, le parti opposé, à son choix, peut ou limiter son propre nombre pour égaliser celui de ses adversaires, ou choisir des joueurs pour compléter leur nombre.